EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INSTALLATIONSANLEITUNG

Diese Box enthält:

(3) **CDs** (Ihr Spiel)

Die Installationsanleitung (24 Seiten) mit Schritten zur **Schnellinstallation**, **Installationseinzelheiten**, **Problemlösungen**, **Produktunterstützungs-Informationen** und anderen hilfreichen Themen.

ICIS (44 Seiten), eine Einführung zur TCS *Midway* und in die neue militärische Krise der Terranischen Konföderation.

Flughandbuch (24 Seiten) mit Informationen zum Spiel, sowie den Spieloptionen und -einstellungen.

Referenzkarte mit allen wichtigen Tastatur-, Maus- und Joystick-Befehlen.

Registrierungskarte — wir würden gerne von Ihnen hören!

Willkommen zu *Wing Commander: Prophecy*. Diese Anleitung enthält Installationsanweisungen für Spieler, die das Spiel zum ersten Mal spielen. Falls Sie Schwierigkeiten haben sollten, lesen Sie bitte den Abschnitt Problemlösungen.

Inhaltsverzeichnis

Installation 3
Schnellinstallation 3
Installation vorbereiten 4
README-Datei 5
System- und Festplattenanforderungen 5
Installationsschirm 6
3DFX-Treiber 7
Installationseinzelheiten 8
Desktop-Verknüpfung 8
Steuergerät einstellen/kalibrieren 9
Wenn Sie bei der Kalibrierung Probleme haben 11
De- und Reinstallation 11
1. Methode (Unsere Empfehlung) 11
2. Methode 11
DirectX 12
Sound- und Grafikeinstellungen 12
Problemlösungen 13
Hardware 13
Sound 14
Joystick 14
DirectX 14
Andere häufig auftretende Fragen 15
Technische Unterstützung 16
HINWEIS 18
Eingeschränkte Garantie 19
Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist 19
Mitwirkende 20

Systemanforderungen/Hinweise

Dieses Spiel wurde mit INTEL-Prozessoren getestet. Andere Prozessoren sind möglicherweise nicht kompatibel.

Wing Commander: Prophecy benötigt 32-bit *Windows 95* Treiber. Um nachzuprüfen, ob Ihr System über diese Treiber verfügt, rechtsklicken Sie auf Arbeitsplatz, und linksklicken Sie dann auf *Eigenschaften*. Wenn Ihr System nicht über die benötigten Treiber verfügt, so wird eine Nachricht im Feld *Leistungsmerkmale* angezeigt. Wenn Sie Real-Mode-Treiber auf Ihrem System installiert haben, so wird es wahrscheinlich zu Problemen kommen. Setzen Sie sich mit Ihrem Computerhersteller in Verbindung, um herauszufinden, wie Sie die benötigten Treiber erhalten können.

Andere Geräte. *Wing Commander: Prophecy* unterstützt die verbreitetsten Joysticks, Schubkontrollen und Ruderpedale.

INSTALLATION

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie man *Wing Commander: Prophecy* installiert. Wenn Sie *Wing Commander: Prophecy* neu installieren, so entfernen Sie das alte Programm erst mit Hilfe des Software-Deinstallierungsprogramms von *Windows 95*. Lesen Sie dazu den Abschnitt De- und Reinstallation.

Schnellinstallation

1. Schalten Sie Ihren Computer an, und warten Sie bis *Windows 95* geladen wurde.
2. Im Abschnitt **Installation vorbereiten** finden Sie nützliche Anregungen zur Vorbereitung der Installation.
3. Legen Sie die *Wing Commander: Prophecy* CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Daraufhin sollte automatisch ein Autorun-Starter erscheinen. Ist dies nicht der Fall, doppellinksklicken Sie auf *Arbeitsplatz* und dann auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.
4. Klicken Sie im Bildschirm *Systemanforderungen* auf WEITER.
5. Linksklicken Sie vom Menü aus auf INSTALLIEREN. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Installationseinzelheiten**.

Installation vorbereiten

Bevor Sie ein neues Programm installieren, sollten Sie sich vergewissern, daß sich Ihre Festplatte in einem guten Zustand befindet. Dazu gibt es in *Windows 95* die Programme SCANDISK und DEFRAG.

Zuerst sollten Sie SCANDISK laufen lassen.

1. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche **START**.
2. Bewegen Sie die Maus in dem Menü, das erscheint, auf **PROGRAMME**.
3. Markieren Sie den Ordner **ZUBEHÖR** (in der Regel ganz unten).
4. In diesem Ordner markieren Sie **SYSTEMPROGRAMME**.
5. Klicken Sie auf **SCANDISK**.

   Wählen Sie *Standard* in dem Dialogfenster, das sich daraufhin öffnet, und vergewissern Sie sich, daß die Option *Fehler automatisch korrigieren* aktiviert ist. Wählen Sie dann die Festplatte aus, auf der Sie *Wing Commander: Prophecy* installieren (möchten Sie das Spiel beispielsweise auf Festplatte C: installieren, sollte C: markiert sein). Klicken Sie dann auf **START** wenn alle Einstellungen korrekt sind, um die Festplatte überprüfen zu lassen.

Als Nächstes starten Sie DEFRAG.

1. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche **START**.
2. Bewegen Sie die Maus in dem Menü, das erscheint, auf **PROGRAMME**.
3. Markieren Sie den Ordner **ZUBEHÖR** (in der Regel ganz unten).
4. In diesem Ordner markieren Sie **SYSTEMPROGRAMME**.
5. Klicken Sie auf **DEFRAGMENTIERUNG**.
6. Wählen Sie die Festplatte aus, auf der Sie *Wing Commander: Prophecy* installieren möchten, und linksklicken Sie auf OK.

Jetzt sind Sie soweit mit der Installation zu beginnen.

README-Datei

In der ReadMe-Datei von *Wing Commander: Prophecy* finden Sie wichtige und nützliche Informationen zum Spiel, Web-Adressen von Geräteherstellern und ggf. Hinweise über Änderungen im Spiel, die in letzter Minute vorgenommen werden mußten.

- Legen Sie die *Wing Commander: Prophecy* CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
- Wenn das Spiel nicht installiert ist, dann klicken Sie im Bildschirm *Systemanforderungen* auf WEITER.
- Wenn der Starter erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche README-DATEI.

System- und Festplattenanforderungen

Legen Sie die *Wing Commander: Prophecy* CD Nr. 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Der erste Schirm zeigt Ihnen die minimalen und empfohlenen Systemanforderungen, sowie den benötigten Festplattenspeicher.

- Um abzubrechen, klicken Sie auf ABBRECHEN.
- Um mit der Installation fortzufahren, klicken Sie auf WEITER.

Nach der Installation können Sie auch die System- und Festplattenanforderungen in der README-Datei (siehe oben) nachlesen.

INSTALLATIONSSCHIRM

INSTALLIEREN

Damit starten Sie das *Wing Commander: Prophecy*-Installationsprogramm. Diese Option verschwindet, nachdem das Spiel installiert wurde.

SPIELEN

Damit starten Sie *Wing Commander: Prophecy* (nur möglich, nachdem das Spiel installiert wurde).

DEINSTALLIEREN

Damit deinstallieren Sie *Wing Commander: Prophecy* und die dazugehörigen Dateien.

README-DATEI LESEN

Dies zeigt Ihnen die README-Datei, die wichtige, nicht mehr in die Dokumentation aufgenommene Informationen über die Installation und das Spiel enthält.

JOYSTICK KALIBRIEREN

Startet die *Windows 95*-Joystickkalibrierung.

ZUR INTERNET-SEITE

Dies bringt Sie zur Internet-Seite von *Wing Commander Prophecy* (www.wingcommanderprophecy.com). Dazu ist allerdings erforderlich, daß Sie einen Browser installiert haben und Internetanschluß besitzen.

DIRECTX V. 5.0 INSTALLIEREN

Installiert *DirectX*-Treiber auf Ihrem System (diese sind für das Spiel notwendig).

Wing Commander: Prophecy benötigt *DirectX* Version 5, das sich auf der *Wing Commander: Prophecy* CD Nr. 1 befindet. Falls Sie Probleme haben, oder weitere Informationen benötigen, lesen Sie bitte den Abschnitt *DirectX*, S. 12.

- Falls Sie bereits Version 5 oder höher auf Ihrem Computer haben, sollten Sie *DirectX* nicht installieren.
- Falls Sie eine frühere Version als 5 haben, wählen Sie DIRECTX INSTALLIEREN.
- Falls das Spiel immer noch nicht richtig funktioniert, sollten Sie *DirectX 5* deinstallieren und dann erneut installieren.
- Für manche Geräte benötigen Sie auch noch Treiber, die Sie zusätzlich zur Installation von *DirectX 5* vom Hersteller anfordern müssen. Siehe hierzu den Abschnitt *DirectX 5* im Problemlösungsteil (S. 14).

VIDEOKARTE WÄHLEN — Dies versucht, den besten Videokartenmodus für Ihr System zu wählen. Diese Option ist erst nach der erfolgreichen Installation des Spiel verfügbar. Wenn Sie diese Taste anklicken, erscheint ein Menü das alle von Ihrem System unterstützten Videomodi auflistet, wobei die empfohlene Auswahl heller unterlegt ist. Falls Sie die vom Spiel vorgeschlagene Auswahl nicht annehmen wollen, können Sie eine andere Option anklicken. Sie können dann OK anklicken, um die derzeitige Wahl zu bestätigen, oder mit ABBRECHEN das Menü verlassen.

SOFTWARE — Die meisten Anwender sollten "Software" wählen. Dies führt dazu, daß *Wing Commander: Prophecy* den Prozessor Ihres Systems für die Grafik verwendet.

3DFX GLIDE — Anwender mit einer 3Dfx-Karte sollten diese Option wählen. Dieser verlagert viele prozessor-intensive Aufgaben auf Ihre 3D-Beschleunigerkarte und bietet Ihnen zusätzliche visuelle Effekte, die in der Softwareversion nicht verfügbar sind.

Weitere Informationen zu Videokarten finden Sie in der README-Datei.

ABBRECHEN — Schließt das Starterprogramm (erscheint nur nach Abschluß der Installation).

3Dfx-Treiber

Falls Sie Video-Probleme haben und eine 3Dfx-Karte besitzen, sollten Sie vielleicht Ihre Glide-Treiber aktualisieren. Folgen Sie diesen Anweisungen, um damit zu beginnen.

1. Legen Sie die *Wing Commander: Prophecy* CD Nr. 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz.
3. Rechtsklicken Sie auf das Symbol für das CD-ROM-Laufwerk.
4. Linksklicken Sie auf EXPLORER.
5. Doppelklicken Sie auf das 3Dfx-Verzeichnis.
6. Doppelklicken Sie auf die 3Dfx.EXE-Datei.
7. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn Sie Schwierigkeiten haben, so sehen Sie bitte in der README-Datei nach.

INSTALLATIONSEINZELHEITEN

1-4. Folgen Sie den Anleitungen 1. bis 3. (nicht aber 4.) im Abschnitt Schnellinstallation. Es erscheint jetzt ein Menü auf dem Bildschirm, das im Abschnitt Installationsschirm weiter oben beschrieben wurde.

5. Linksklicken Sie auf INSTALLIEREN.

6. Wählen Sie eine Installationsart:

KLEINE INSTALLATION	(weniger Festplattenplatz, Spiel kann unter Umständen an manchen Stellen langsamer laufen).
MITTLERE INSTALLATION	(mehr Festplattenplatz; schnelleres Spiel).
GROSSE INSTALLATION	(viel Festplattenplatz; schnellstes Spiel).

Wenn Ihnen nicht genug Festplattenplatz für die gewählte Option zur Verfügung steht, so wird Sie eine Meldung darauf hinweisen.

7. Das Vorgabeverzeichnis für die Installation ist \GAMES\PROPHECY. Wenn Sie kein Verzeichnis mit den Namen "Games" auf Ihrem System haben, so ist die Vorgabe: C:\PROGRAMME\ORIGIN SYSTEMS\PROPHECY.

Um das Ziellaufwerk und -verzeichnis zu ändern, linksklicken Sie auf VERZEICHNIS ÄNDERN. Wenn sich das "Installationsverzeichnis ändern"-Fenster geöffnet hat, geben Sie den neuen Verzeichnisnamen ein:

<LAUFWERKSBUCHSTABEN>:\<VERZEICHNISNAMEN>

Oder doppelklicken Sie auf das gewünschte Laufwerk und Verzeichnis in der Liste, um es auszuwählen.

Linksklicken Sie auf OK, um die Auswahl zu akzeptieren, oder auf ABBRECHEN.

Desktop-Verknüpfung

8. Sie sehen eine Option "Verknüpfung erstellen", die eine Verknüpfung zu *Wing Commander: Prophecy* erstellen kann. Markieren Sie die Option, wenn Sie eine solche Verknüpfung haben wollen.

9. Linksklicken Sie auf INSTALLIEREN, um fortzufahren.

ABBRECHEN bricht die Installation ab.

Sollten während der Installation Fehler auftreten, erhalten Sie eine entsprechende Fehlermeldung.

10. Klicken Sie auf DIRECTX 5.0 INSTALLIEREN, falls Ihnen das Installationsprogramm mitteilt, daß Sie *DirectX* installieren müssen. Nachdem Sie *DirectX* installiert haben, müssen Sie Ihr System neu starten, bevor Sie spielen können.

Sie haben die Installation beendet. Sie können jetzt beginnen, daß Spiel zu spielen: Doppellinksklicken Sie auf die *Wing Commander: Prophecy*-Verknüpfung auf Ihrem

Desktop (wenn Sie eine Verknüpfung erstellt haben), oder klicken Sie im Starter auf SPIELEN. Sie können auch PROPHECY vom Start-Menü aus wählen, um das Spiel zu beginnen.

Steuergerät einstellen/kalibrieren

Wing Commander: Prophecy benutzt das Joystick-Kalibrierungsprogramm von *Windows 95*. Wenn Ihr Joystick noch nicht unter *Windows 95* eingestellt oder kalibriert ist, sollten Sie das tun, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Hinweis: *Vergewissern Sie sich, daß Ihr Joystick an einen aktiven Port angeschlossen ist, bevor Sie den Joystick kalibrieren. Wenn Ihr Joystick einen Turboschalter oder eine automatische Feuereinstellung hat, müssen Sie diese deaktivieren. Zentrieren Sie die Trimmschalter- oder räder, und stellen Sie den Schubregler oder andere Funktionstasten in die "Neutral"- oder "Aus"-Position.*

Handelt es sich bei Ihrem Steuergerät um einen programmierbaren Joystick, sollten Sie diesen kalibrieren, bevor Sie ihn programmieren. Denken Sie daran, daß manche Steuergeräte nur in DOS programmiert werden können. Lesen Sie hierzu bitte in der Dokumentation Ihres Joysticks nach.

Im Startermenü von *Wing Commander: Prophecy* finden Sie eine Schaltfläche JOYSTICK KALIBRIEREN. Sie können Ihren Joystick aber auch von *Windows 95* aus wie folgt kalibrieren:

1. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche START.
2. Markieren Sie **EINSTELLUNGEN**, und wählen Sie dann **SYSTEMSTEUERUNG**.
3. Doppellinksklicken Sie auf **STEUERGERÄTE**. Daraufhin öffnet sich der Spielsteuerungs-Schirm, in dem das Feld **ALLGEMEIN** ausgewählt ist.
   - Falls kein Joystick angezeigt wird, oder wenn Sie einen Joystick hinzufügen wollen, klicken Sie auf **HINZUFÜGEN**. (Wenn kein Joystick angezeigt wird, ist Ihr Joystick vielleicht nicht angeschlossen, oder der Port wurde vielleicht nicht ordnungsgemäß konfiguriert.)
   - Wählen Sie den Steuerungstyp, der vom Hersteller für den Betrieb unter *Windows 95* empfohlen wird. Falls Ihr Joystick nicht in der Liste aufgeführt ist, wählen Sie den Steuerungstyp, der Ihrem Joystick am ehesten entspricht. Linksklicken Sie auf **OK**, wenn Sie damit fertig sind.
4. Markieren Sie als Nächstes den gewünschten Joystick, und klicken Sie dann auf **EIGENSCHAFTEN**. (Erscheint in der Spalte **STATUS** die Meldung **NICHT VERBUND...**, können Sie die Option **EIGENSCHAFTEN** nicht aufrufen.
   - Wenn in diesem Fenster mehrere Steuergeräte aufgelistet sind, und Sie die Option **EIGENSCHAFTEN** für den gewünschten Joystick nicht auswählen können, sollten Sie die unbenutzten Steuergeräte mit **ENTFERNEN** aus der Liste löschen.

- Wenn Sie Ruderpedalen haben und diese benutzen möchten, markieren Sie bitte im Fenster **EIGENSCHAFTEN** das Feld *Ruderkontrollen/Pedale.*

5. Linksklicken Sie auf **KALIBRIEREN.**
6. Folgen Sie den Anweisungen im Dialogfenster.
   - Zentrieren Sie zunächst den Joystick und drücken Sie dann einen Joystick-Knopf.
   - Bewegen Sie den Joystick daraufhin ein paar Mal im Kreis (und so weit wie möglich an den Rand in jeder Richtung). Drücken Sie erneut auf einen Joystick-Knopf, wenn Sie damit fertig sind.

     Hinweis: *Fahren Sie bitte trotzdem mit dem Kalibrierungsprozeß fort, wenn Sie das Kreuz im Kalibrierungskasten zwar bewegen, nicht jedoch zentrieren oder in jede Richtung bewegen können. Testen Sie den Joystick aber im Anschluß an die Kalibrierung (siehe Schritt 6). Oftmals wird der Joystick ordnungsgemäß kalibriert, auch wenn im Kalibrierungskasten das Kreuz nicht ganz in der Mitte erscheint. Wenn der Joystick nicht ordnungsgemäß kalibriert wurde, sollten Sie den Kalibrierungsprozeß wiederholen, und sich dabei vergewissern, daß die Trimmschalter- und -räder zentriert sind. Wenn auch das nicht hilft, sollten Sie eine andere Steuerungsart auswählen (siehe Schritt 3).*

   - **Wenn Sie einen Schubregler haben** — Bewegen Sie den Schubregler nach vorne und zurück. Achten Sie auf den roten Balken im Kalibrierungskasten — wenn sich dieser Balken nicht bewegt, sollten Sie den Kalibrierungsprozeß wiederholen. Bewegt sich der Balken, drücken Sie einen Joystick-Knopf, um mit der Kalibrierung fortzufahren. Testen Sie den Joystick im Anschluß an die Kalibrierung (siehe 6.), um sich zu vergewissern ob *Windows 95* das volle Bewegungsfeld Ihres Schubreglers erkennt
   - **Wenn Sie Ruderpedalen haben** — Bewegen Sie erst ein Pedal, dann das andere, und beobachten Sie die roten Balken im Kalibrierungskasten. Drücken Sie einen Joystick-Knopf, um fortzufahren.
   - **Wenn Sie ein Blickfeld-Hütchen (Coolie-Hat) haben** — Um die Richtungsbefehle des Hütchens festzulegen, drücken Sie es in die Richtung, die durch einen roten Pfeil auf dem Bildschirm angezeigt wird, und drücken dann i .
6. Linksklicken Sie auf das Feld **TESTEN.** Testen Sie die Kalibrierung des Joysticks in diesem Fenster, um zu sehen, daß *Windows 95* alle Kontrollen und deren Bewegungsfeld erkennt.
7. Wenn Sie mit der Kalibrierung zufrieden sind, linksklicken Sie auf **ÜBERNEHMEN,** und anschließend auf **OK.**

Wenn Sie bei der Kalibrierung Probleme haben

Gehen Sie zurück zu Schritt 3 und wählen Sie einen anderen Steuerungstyp aus der Liste aus. Suchen Sie zuerst nach dem Namen Ihres Joysticks – wenn Sie diesen nicht in der Liste finden können, sollten Sie es mit einem ähnlichen Joystick versuchen. Probieren Sie ein paar verschiedenen Steuergeräte aus, bis Sie einen Joystick finden, der funktioniert.

Wenn Sie Ihr Steuergerät daraufhin immer noch nicht kalibrieren können, liegt das vielleicht daran, daß die Treiber des Joysticks nicht mit *Windows 95* kompatibel sind, oder nicht richtig installiert wurden. Lesen Sie in der Joystick-Dokumentation nach, oder setzen Sie sich mit dem Hersteller des Geräts in Verbindung.

DE- UND REINSTALLATION

Wenn Sie *Wing Commander: Prophecy* neu installieren möchten, sollten Sie zunächst das vorhandene Spiel mit dem Software-Deinstallierungsprogramm von *Windows 95* löschen. Es reicht nicht aus, nur den Programmordner von der Festplatte zu löschen.

So löschen Sie *Wing Commander: Prophecy* von Ihrem System:

1. METHODE (Unsere Empfehlung)

1. Legen Sie CD Nr. 1 von Wing Commander: Prophecy in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Daraufhin sollte das Setup-Fenster auf dem Bildschirm erscheinen. Ist das nicht der Fall, doppelklicken Sie auf *Arbeitsplatz* und dann auf das CD-ROM-Symbol.
2. Linksklicken Sie auf **DEINSTALLIEREN.**

Sie können *Wing Commander: Prophecy* neu installieren, indem Sie den Anweisungen auf Seite 3 folgen.

2. METHODE

1. Gehen Sie zur Systemsteuerung. (Dazu linksklicken Sie auf die *Windows 95*-Schaltfläche **START** und markieren **EINSTELLUNGEN.** Linksklicken Sie dann auf **SYSTEMSTEUERUNG.**)
2. Doppelklicken Sie in diesem Menü auf das Symbol **SOFTWARE.**
3. Markieren Sie *Wing Commander: Prophecy* in der Liste, die in diesem Fenster erscheint.
4. Linksklicken Sie dann auf **HINZUFÜGEN/ENTFERNEN.** Folgen Sie dann bitte den Anleitungen am Bildschirm.

DIRECTX

DirectX ist ein Satz von Spieletreibern, der dazu entwickelt wurde das Spielinterface und die Hardwarekompatibilität in *Windows 95* zu verbessern. Allerdings unterstützen zu diesem Zeitpunkt noch nicht alle Hardwarehersteller *DirectX*. Sollte eines Ihrer Geräte mit *DirectX* nicht ordnungsgemäß funktionieren, setzen Sie sich bitte mit dem Hersteller des Gerätes in Verbindung, um eventuell neue *Windows 95*- und *DirectX*-Treiber zu erhalten (siehe Abschnitt **Problemlösungen: *DirectX***, wenn Sie weitere Informationen bei Problemen mit *DirectX* benötigen).

Wenn Sie mit einer älteren Version von *DirectX* Probleme haben, empfehlen wir Ihnen die Version zu deinstallieren, und stattdessen Version 5 (die auf der Spiele-CD enthalten ist) zu installieren:

- Legen Sie CD-Nr. 1 von *Wing Commander: Prophecy* in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
- Sobald der Starter erscheint, klicken Sie auf die Schaltfläche DIRECTX V. 5.0 INSTALLIEREN.

DirectX ist ein Produkt von Microsoft. Bitte vergessen Sie nicht, daß nichtunterstützte oder veraltete *DirectX*-Treiber Probleme (wie beispielsweise das Einfrieren des Bildschirms) verursachen können. In einem solchen Fall müssen Sie sich direkt mit Microsoft in Verbindung setzen, um Unterstützung für *DirectX* zu erhalten:

Telefon: 01805-672255 Standard-Hotline für Käufer von Microsoft-Produkten, die im Rahmen des kostenlosen Standard-Supports Fragen haben (ausgeschlossen sind vorinstallierte Produkte)

Internet: http://www.microsoft.de

SOUND- UND GRAFIKEINSTELLUNGEN

Sie können die Grafikeinstellungen und den Sound in den Grafik- und Sounduntermenüs des **OPTIONSMENÜS** ändern. Eine Verringerung der Grafikdetails kann die Spielgeschwindigkeit erhöhen.

Drücken Sie während des Spiels Esc, um das OPTIONSMENÜ aufzurufen. Im *Flughandbuch* finden Sie Einzelheiten über die Audiooptionen.

Sollten Sie Ihre Sound- oder Grafikkarten zu einem späteren Zeitpunkt auswechseln, müssen Sie die entsprechenden *Windows 95*-, sowie *DirectX*-Treiber für die neue Karte installieren. Die Treiber können Sie vom Gerätehersteller anfordern.

PROBLEMLÖSUNGEN

Hardware 13
Sound 14
Joystick 14
DirectX 14
Andere häufig auftretende Fragen 15

Hardware

F: Wie kann ich mich vergewissern, daß mein Computer ordnungsgemäß konfiguriert wurde?

A: *Wing Commander: Prophecy* ist ein *Windows 95*-Produkt. Das bedeutet, daß es die vorhandenen *Windows 95*-Software und die dazugehörigen Treiber benutzt, um mit Ihrer Hardware zu kommunizieren. Wenn irgendein Gerät nicht korrekt konfiguriert wurde oder fehlt, können beim Betrieb dieser (oder anderer) Software Probleme auftauchen.

Folgen Sie den folgenden Schritten, um zu prüfen, ob Ihre Hardware vorhanden ist und ordnungsgemäß funktioniert:

1. Linksklicken Sie auf die Schaltfläche **Start**.
2. Wählen Sie **Einstellungen**, dann **SYSTEMSTEUERUNG**.
3. Doppellinksklicken Sie auf das Symbol *System* im Menü *Systemsteuerung*.
4. Im Fenster *Eigenschaften*, linksklicken Sie auf das Feld **GERÄTE-MANAGER**.
5. Im Feld *Geräte-Manager* erscheint eine Liste der Geräte, die an Ihren Computer angeschlossen sind (CD-ROM-Laufwerk, Tastatur, etc.). Um die genaue Bezeichnung, oder den Namen des Herstellers zu sehen, linksklicken Sie auf das Kreuzsymbol zur Linken des Gerätesymbols.
6. Linksklicken Sie daraufhin auf das Gerät, das überprüft werden soll, und anschließend auf **EIGENSCHAFTEN**.
7. Überprüfen Sie die Angaben im Feld **GERÄTESTATUS**. Wenn das Gerät korrekt konfiguriert wurde, sollte in diesem Feld folgende Meldung erscheinen "Das Gerät ist betriebsbereit". Ist das nicht der Fall, müssen Sie Ihr Gerät neu konfigurieren. Schlagen Sie dazu bitte in Ihrer Gerätedokumentation nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller des Geräts.

Hinweis: *Oftmals erscheint im Fenster* **GERÄTE-MANAGER** *ein kleiner gelber Kreis mit einem Ausrufezeichen neben dem Gerätesymbol, wenn es mit diesem Gerät oder dessen Konfiguration ein Problem gibt. Wenn Sie eine solche Markierung entdecken, oder wenn das* Windows 95-*Setup mehrere Geräte derselben Gruppe anzeigt (wie beispielsweise mehrere Mäuse, Grafikkarten, etc.), sollten Sie in Ihrer Geräte-Dokumentation nachschlagen und/oder sich an den Gerätehersteller wenden.*

Sound

F: Ich spiele das Spiel unter* Windows 95*, aber meine Soundkarte wird nicht bzw. inkorrekt erkannt

A: Manche Soundkarten werden unter *Windows 95* nicht bzw. inkorrekt erkannt. Das Spiel benutzt *DirectX* 5. Wenn Ihre Soundkarte nicht von *DirectX* anerkannt wird, funktioniert sie möglicherweise nicht richtig. Öffnen Sie das ***DirectX***-Setupfenster, um zu überprüfen ob Ihre Gerätetreiber von ***DirectX*** anerkannt werden.

Joystick

F: Ich habe versucht meinen Joystick innerhalb des* Windows 95*-Kalibrierungs-programms zu kalibrieren (eine Funktion im Menü Systemsteuerung/ Steuergeräte), aber es scheint nicht zu funktionieren. Woran liegt das?

A: Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Joystick-Bezeichnung für Ihren Joystick ausgewählt haben (siehe Abschnitt **Steuergerät einstellen/kalibrieren**). Es kann unter Umständen sein, daß Sie mehrere Joystick-Bezeichnungen ausprobieren müssen, bevor Sie die richtige gefunden haben. Wenn Sie dann immer noch nicht kalibrieren können, liegt es vielleicht daran, daß die Joystick-Treiber nicht mit *Windows 95* kompatibel sind, oder vielleicht nicht richtig installiert wurden. Fordern Sie ggf. *Windows 95*-kompatible Treiber von Ihrem Gerätehersteller an.

A: Falls alle anderen Möglichkeiten ausgeschöpft sind, sollten Sie versuchen, Ihren Joystick als 2-Achsen/2-Tasten-Joystick zu kalibrieren.

DirectX

F: Wenn ich versuche,* Wing Commander: Prophecy *zu spielen, erscheint die Meldung "dinput::install create dinput 1150", bzw. eine ähnliche Fehlermeldung. Was stimmt nicht?

A: DirectX 5.0 ist wahrscheinlcih nicht korrekt installiert. Versuchen Sie DirectX neu zu installieren (weitere Einzelheiten finden Sie unter *DirectX*).

A: Ihre Eingabegeräte sind möglicherweise nicht korrekt kalibriert. Sie müssen diese eventuell neu kalibrieren (weitere Einzelheiten finden Sie unter *Steuergerät einstellen/kalibrieren*).

F: Im Bildschirm* Spielsteuerungen*, unter "Status" steht "Nicht verbun..". Ich habe die Verbindung überprüft, und sie ist korrekt. Was stimmt nicht?

A: Manchmal findet *Windows 95* den angeschlossenen Joystick nicht. Entfernen Sie Ihren derzeitigen Joystick im Bildschirm *Spielsteuerungen*, wählen Sie ihn dann erneut, und kalibrieren Sie ihn (weitere Einzelheiten finden Sie unter *Steuergerät einstellen/kalibrieren*).

Wenn Sie diese Lösungsvorschläge probiert haben, aber immer noch Probleme haben das Spiel ordnungsgemäß zum Laufen zu bringen, haben wir nachfolgend noch einige Vorschläge, die Ihnen bei der Behebung des Problems helfen könnten.

Starten Sie DXSETUP. Um dieses Programm zu starten, klicken Sie auf DXSETUP.EXE. Diese Datei finden Sie in der Regel unter *Programme\DirectX\Setup* auf Ihrer Festplatte.

Mit dieser Anwendung können Sie mögliche Hardware-Inkompatibilitäten auf Ihrem System feststellen, wobei diese Angabe nicht immer akkurat sind. Diese Angaben enthalten auch die Versionsnummern von *DirectX* aller Systemkomponenten. Außer den Grafik- und Audiotreibern sollten alle Komponenten die folgenden Versionsnummer haben 4.05.00.0155.

DirectX funktioniert als Einheit, wobei alle Treiber die gleiche Version haben müssen. Wenn Sie verschiedene Versionen haben, können beim Spielen möglicherweise Probleme auftauchen. Um dieses Problem zu beheben, sollten Sie ältere Versionen von *DirectX* deinstallieren, und Version 5 (die auf der Spiele-CD enthalten ist) neu installieren.

Überprüfen Sie, wieviel freien Festplattenspeicher Sie auf Ihrem System haben. Einige *DirectX*-Probleme treten auf, wenn Sie nicht mindestens 30 MB freien Festplattenspeicher (zusätzlich zu dem vom Spiel benötigt Speicherplatz) haben. Dieser Speicher wird für eine temporäre Auslagerungsdatei benutzt, während Sie das Spiel spielen. Versuchen Sie mehr Speicherplatz auf Ihrer Festplatte freizumachen, und starten Sie dann das Spiel erneut.

Reduzieren Sie die Anzahl der offenen Programme. Wenn zuviele Programme gleichzeitig offen sind, kann dies zu Problemen führen. Um zu sehen, wieviele Programme offen sind, zählen Sie die Symbole, die sich in Ihrer Statusleiste befinden. Versuchen Sie einige dieser Programme zu schließen, indem Sie auf das Symbol rechtsklicken, und dann SCHLIESSEN wählen.

Überprüfen Sie Ihre Videotreiber. Einige Videokarten haben eigene Dienstprogramme, die ablaufen wenn *Windows 95* gestartet wird — diese könnten Konflikte mit dem Spiel hervorrufen. Versuchen Sie diese Dienstprogramme zu deaktivieren. Um das zu tun, verschieben Sie die Dateien des Dienstprogramms vorübergehend aus dem Ordner *Windows\Startmenü\Programme\Autostart* auf den Desktop, oder kopieren Sie diese in einen anderen Ordner auf Ihrer Festplatte

Andere häufig auftretende Fragen

F: Wenn ich* Wing Commander: Prophecy *spiele, habe ich im Video-Menü eine 3Dfx-Karte ausgewählt. Wenn ich das Spiel spiele, so erscheinen die Filme vor dem Spielhintergrund. Woran liegt das?

oder

F: Das ist zwar nicht mein Problem, aber ich habe andere Videoprobleme mit meiner 3Dfx-Karte. Was stimmt nicht?

A: Sie müssen wahrscheinlich Ihre 3Dfx Glide-Treiber erneuern. Sehen Sie bitte unter dem Abschnitt 3Dfx-Treiber nach.

F: Kann ich* Wing Commander: Prophecy *spielen, während andere Anwendungen geöffnet sind?

A: Ja, beachten Sie aber, daß jedes offene Programm einen Teil des vorhandenen Speichers beansprucht. Wenn Sie das Spiel spielen, während andere Programme geöffnet sind, kann dies unter Umständen die Spielgeschwindigkeit beeinflussen und Ladezeiten verlängern. Wenn es zum "Einfrieren" des Bildschirms oder zu Abstürzen kommt, sollten Sie alle anderen Anwendungen schließen, während Sie das Spiel spielen

Bitte beachten Sie, daß Sie mit dem *Windows 95*-Tastaturkürzel Alt e nicht zwischen den verschiedenen Anwendungen hin- und herschalten können, während Sie sich im Spiel befinden. Benutzen Sie statt dessen die Tastenkombination u Esc, um zum Desktop umzuschalten.

F: Ich habe* Wing Commander: Prophecy *ein zweites Mal installiert, und kriege es nicht richtig zum Laufen.

A: Sie müssen *Wing Commander: Prophecy* mit dem Deinstallierungsprogramm von *Windows 95* von Ihrer Festplatte löschen, bevor Sie das Spiel ordnungsgemäß neu installieren können (weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **De- und Reinstallation**).

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie immer noch Probleme mit der Software haben, obwohl Sie ALLE Möglichkeiten ausprobiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Wichtig: Bitte lesen Sie diesen Abschnitt, bevor Sie uns anrufen.

Die heutigen PCs laufen mit einer Vielzahl von Hardware- und Software-Kombinationen. Die folgenden Informationen sollten Sie bei Ihrem PC-Hersteller erfragen oder in der entsprechenden Dokumentation nachlesen, **BEVOR** Sie unseren Technischen Kundendienst anrufen:

(Hinweis: Die Infos für die fettgedruckten Zeilen 3-5 können Sie direkt bei Ihrem PC-Hersteller erfragen.)

1 Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat.

2 Eine Liste der Spezifikationen Ihres Computers mit Geschwindigkeitsangaben für Ihre CPU und Ihr CD-ROM-Laufwerk sowie deren Typangaben, Soundkarten- und Grafikkarten-Typen, Größe des Arbeitsspeichers (RAM), Größe der Festplatte und freier Festplattenplatz; Betriebssystem z.B. Windows 95, Windows 3.11 oder andere; die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Systemdateien.

Siehe auch: Wie Sie die benötigten Informationen erhalten

Wenn Ihr Spiel nur unter Windows 3.1 oder Windows 95 läuft, benötigen Sie die folgenden Informationen nicht. (Überprüfen Sie dies auf dem blauen Sku-Sticker auf der Verpackung.)

3 **Ihre Maus-Treiber-Zeile für die AUTOEXEC.BAT:** z.B.: C:\Mouse\Mouse.exe

4 **Ihre CD-ROM-Treiber-Zeile für die CONFIG.SYS:** z.B.: Device=C:\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD0001

5 **Die Zeilen für die Soundkarte für AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS:** z.B.: Set Blaster=A220 I5 D1 H5 P330 T6, C:\SB16\SB16SET.EXE etc.

Wenn Sie die obenstehenden Informationen nicht finden, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder Hersteller.

Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren.

Electronic Arts hat eine Customer-Service-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen. Dieser Kundendienst steht Ihnen während der üblichen Geschäftszeiten unter der Telefonnummer 0 24 08/9 40- 555 zur Verfügung. Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.

Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Wie Sie die benötigten Informationen erhalten

Windows 95-Benutzer

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol **Arbeitsplatz.**

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf **Eigenschaften**.

Der Bildschirm mit den allgemeinen Informationen zeigt Ihnen an, wieviel **RAM** zur Verfügung steht.

Klicken Sie auf **Geräte-Manager.**

Klicken Sie auf das '+'-Symbol des entsprechenden Gerätes, z.B: CD-ROM-Treiber, Grafikkarten, Sound-, Grafik- und Spiel-Controller. Klicken Sie auf Systemkomponenten, um den CPU-Typ zu erfahren, z.B.: Intel/Cyrix. Sie können dort die Geräte-Typen nachlesen.

Die Angabe zur Rechner-Geschwindigkeit finden Sie, wenn Sie den Computer neu starten und auf die linke obere Ecke Ihres Bildschirms schauen. Dort sollten Sie die Taktzahl Ihrer CPU finden, z.B. 166 MHz. Diese Zahl gibt die Prozessor-Geschwindigkeit an.

Suchen Sie nach Ihrem DOS-Maus-Treiber:

a) Klicken Sie auf **START.**

Bewegen Sie den Mauszeiger auf **Suchen** und klicken Sie auf **Dateien/Ordner**.

Vergrößern Sie das Fenster, indem Sie auf das quadratische Symbol rechts oben in der Ecke des Fensters klicken.

In das Feld **Namen** tippen Sie **Mouse.exe** ein und drücken dann Enter.

Sollte nichts auf dem Bildschirm erscheinen, tippen Sie bitte **Mouse.com** ein.

Wenn Sie eine dieser Dateien aufgelistet haben, schreiben Sie die Zeilen für die Maus auf, z.B.: C:\mouse\mouse und notieren Sie sich die Details, die Sie in den Spalten **In Ordner** und **Name** finden. Wenn Sie keine dieser Dateien finden, wenden Sie sich bitte an Microsoft und fragen nach dem Microsoft-DOS-Treiber Version 8.2 oder neuer.

Doppelklicken Sie auf das Symbol **Arbeitsplatz**, klicken Sie dann auf das quadratische Symbol, um das Fenster zu vergrößern.

Ein Linksklick auf das Symbol der Festplatte (C:) zeigt Ihnen rechts unten an, wieviel Kapazität Ihrem System zur Verfügung steht.

Klicken Sie auf **START**, wählen Sie **Programme** und dann **MS-DOS-Eingabeaufforderung.**

Im MS-DOS-Modus tippen Sie **CD** und drücken Enter. Tippen Sie dann **Type Autoexec.bat |more** und drücken Sie Enter. Gehen Sie genauso für die **CONFIG.SYS**-Datei vor.

Fahren Sie mit Punkt 3 unter Technische Unterstützung fort.

Windows 3.1-Benutzer und andere

1. Beenden Sie Windows zum DOS-Prompt.
2. Tippen Sie **MEM** und überprüfen Sie, wieviel XMS-Speicher insgesamt für Ihren Arbeitsspeicher zur Verfügung steht.
3. Tippen Sie **MSD** und drücken Sie **Enter**, um zu Microsoft Diagnostics zu gelangen.
4. Klicken Sie auf **Mouse,** um die Treiber-Version und den Hersteller zu erfahren.
5. Klicken Sie auf **Video,** um den Hersteller und die Version der VESA-Treiber herauszufinden.
6. Klicken Sie auf **Disk Drives** und scrollen Sie an das Ende der Liste für die MSCDEX-Version, die Gesamtkapazität auf der Festplatte und den momentan belegten Speicherplatz. Suchen Sie die **OS**-Versionsnummer und schreiben Sie sie auf.
7. Die Angabe zur Rechner-Geschwindigkeit finden Sie, wenn Sie den Computer neu starten und auf die linke obere Ecke Ihres Bildschirms schauen. Dort sollten Sie die Taktzahl Ihrer CPU finden, z.B. 166 MHz. Diese Zahl gibt die Prozessor-Geschwindigkeit an. Wenden Sie sich an den Hersteller oder lesen Sie in der Dokumentation zu Ihrem PC nach, um den Rechner-Typ zu erfahren, z.B. Intel oder Cyrix, sowie Details zu Ihrem CD-Rom-Laufwerk.
8. Wenden Sie sich an Ihren Hersteller oder lesen Sie in Ihrer Dokumentation nach, um die genaue Bezeichnung Ihrer Soundkarte herauszufinden, z.B.: Sound Blaster AWE32.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.
DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRON-

IC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

Rücksendung nach Ablauf der Garantiefrist

Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Original-CD an Electronic Arts GmbH. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Defekts bei, einen Euroscheck über 20,- DM, und vermerken Sie Ihren Namen, Ihre Anschrift sowie eine Telefonnummer, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.
Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie uns während unserer Geschäftszeiten unter folgender Telefonnummer erreichen: 0 24 08/9 40 - 5 55.

MITWIRKENDE

Regisseur ..... Frank Roan
Projekt- und Film-Produzenten ..... David Downing und Mark Day
Ausführender Produzent ..... Rod Nakamoto
Verwaltung ..... Cindy Wallingford

Drehbuchabteilung

Film-Entwicklung ..... Adam Foshko
Handlung ..... Adam Foshko, Chris Douglas und Phil Wattenbarger
Drehbuch ..... J. Larry Carroll und David Carren
Zusätzlicher Raumflug-Dialog ..... Rob Irving

Grafik

Produktionsdesigner / Künstlerische Leitung ..... Mark Vearrier
Grafik-Koordinator ..... Weston Giunta
Animation ..... Trey Hermann, William Kier, Lisa Kim, Mark Leon, Kerry Miller, Sean Murphy, Elizabeth Pugh, David C. Russ, Pauline Saab, Damon Lane Waldrip
Zusätzliches Konzept-Design ..... Chris Douglas
Zusätzliche Grafik ... Steve Pietzsch, Dean McCall, Amy Adams, Ruben "Nemesis" Garza, Kich Thien Ma, Victor C. Meinert, Joseph Rabbitt, Matt Scibilia, Art "Gigboy" Wong, Charles L. Workman
Storyboard-Grafiker ..... Marc Baird
Konzept-Design der Außerirdischen ..... Syd Mead, Visual Futurist

Spiel-Design

Leitender Designer ..... Billy Joe Cain
Designer ..... Cinco Barnes, John Guentzel, Rob Irving, Ben Potter
Zusätzliches Design ..... Chuck Lupher, Marcus Merrell, Sean Mustakas, Phil Wattenbarger

Spiel-Programmierung

Leitender Programmierer ..... Peter Shelus
Programmierer ..... Hugh David, Jason Hughes, Anthony L. Sommers

Vision Engine von Advanced Technology Group

Leitender Technologie-Programmierer ..... Jeff Grills
Programmierer ..... Ala Diaz, Hideki "Tony" Ikeda, Chuck Karpiak
Zusätzliche Programmierer ..... Frank Barchard, Axel Brown, Paul Isaac, Allen Jackson, Ed Maurer, David Mercier, Tony Morone, Andrew Sega
Software-Rasterisierung ..... David Wu
Film-Playback ..... Martin Griffiths

Sound-Abteilung

Sound von RA/VE Group
Film-Neuaufnahme ..... Stretch Williams, Bill Munyon, Mat Mitchell
Foley ..... Fantasy Studios
ADR ..... Larson Sound Center
Spezialeffekte in Dialogen ..... Visual Music Productions

Zusätzliche Dialogbearbeitung ..... Scot Reynolds
Zusätzliche Bearbeitung von Soundeffekten ..... Music Lane Studios Interactive
Interaktives Sound-Design ..... Joe Basquez, Jason Cobb, Hal Milton
Interaktive Musik ..... George Oldziey, Bill Munyon
Musikaufnahmen ..... Bill Munyon
Dialogbearbeitung/Schnitt ..... Jason Cobb, Mat Mitchell
Zusätzliche Dialogaufnahmen ..... Kirk Winterrowd

Qualitätskontrolle

Projektleiter Qualitätskontrolle ..... J. Allen "Blair" Brack
Assistent des Projektleiters ..... Grant "Rogue" McDaniel
Tester ..... Timothy "Quasimodo" Bell, Steven "Shadow" Bonds, Lori "Storm" Branham, Lee "Moof" Gibson, Kenny "Hottman" Hott, Will "Cochese" Martin, Todd "The Sick" Raffray, Brian "Vertigo" Hotaling, Brandon "Arashi" Salinas, Nick "Dorado" Scalan, Rhea "Chi Chis" Shelley, Charles "Object Viewer" Smith, Reece "Katana" Thornton, Paul "Paladin" Vaden, Todd "Lord Ares" Wachhaus
Hardware-Techniker ..... Greg "Ozone" Barwis, John "Brain" Prindle
Manager Qualitätskontrolle ..... Evan "Fighto" Brandt
Kundendienstleiterin ..... Marie "Defender of the Black Lance Base" Williams
Leiterin von Studio Services ..... Kay "The Big Boss" Gilmore

Übersetzung

Leiterin der Übersetzungsabteilung ..... Dominique Iyer
Deutsche Übersetzungsleitung ..... Kai Lebert
Deutsche Übersetzung ..... Frank Dietz, Kai Lebert, Monika Lettner-Rose, Stephan Lips, Christina Vollmer

Synchronisation

Deutsche Synchronisation ..... Highlight Tonstudio, Hamburg
Projektleitung ..... Jörg Mackensen
Aufnahmeleitung ..... Henry Sperling / Heiko Rieck

Produktionsteam - Los Angeles

Regisseur ..... Adam Foshko
Produzenten ..... Mark Day und David Downing
Produktionsmanagerin ..... Mary Ann Fabian
1. Regieassistent ..... Lloyd Ebb
2. Regieassistent ..... Zeena Pliska
Produktions-Koordinator ..... James A. Capp
Drehbuch-Manager ..... Judith Saunders
Kameraführung ..... Virgil Harper
Kamera-Assistent ..... Tom Kantrud
Ultimatte-Kameramann ..... Bob Kertesz
Besetzungschefs ..... Mike Fenton & Allison Cowitt C.S.A.
Leitung des Bauteams ..... Fernando Lau
Schreiner ..... Francesco Signorini
Kantine am Drehort ..... Bite Me
Verpflegung ..... The Gourmet Chabar, Inc.
Elektriker ..... Reginald F. Lake
Kamerabühnenchef ..... Gus Vasquez
Kamerabühnenassistent ..... Matt Siess
Kamerabühnenmann ..... Ken Folta
Produktionsassistent/Fahrer ..... Kurt Iswarenko
Verwaltungsassistent ..... Kevin Schini
Bühnenmanager ..... William Powell
Filmgeschäftsführerin ..... Sheryl Johnson
Filmgeschäftsassistentin ..... Mary Chalmers
Dekorationsbau ..... Design Setters
Künstlerischer Gestalter ..... Anthony Stabley
Assistent d. Künstl. Gestalters ..... Marcos Alvarez

Ausstatter ..... Doug Cumming
Ausstattungsassistentin ..... Amber Elkins
Modellbauer ..... Jim Fowler
Chefin Makeup/Frisur ..... Margie Latinopoulos
Mark Hamills Frisur ..... Lana Sharpe
Requisiteur ..... Steven Schalk
Requisitenassistent ..... Terence Morgan
Innenrequisiteur ..... Lisa Alkofer
Leadman ..... Gene Bishop
Innenrequisiteur ..... Candi Guttierez
Innenrequisiteur/Bühnenarbeiter .. Carlos Anriquez
Tontechniker ..... Joseph Geisinger
Stuntkoordinator ..... Rudy Perez
Kostümdesigner ..... Karen Mann
Kostümbildnerin ..... Kristen Saints
Garderobiere ..... Carol Quiroz

Zweites Team

Regisseur Zweites Team ..... John McLean
1. Direktionsassistent ..... Nick Kellis
Kameraführung ..... James W. Wrenn
Kameraassistent ..... James Cross
Videotechniker ..... John Palmer
Oberbeleuchter ..... Sherman Fulton
Elektriker ..... Kurt Iswarenko
Kamerabühnenchef ..... Darrin Langer
Kamerabühnenassistent ..... Mike Green
Makeup-Assistent ..... Elizabeth Hoel
Tontechniker ..... Stefan Von Hase Mihalik
Ton-Assistent ..... George Flores
Garderobiere ..... Dana Loats

Endbearbeitung

Produktionsleitung Endbearbeitung / AVID-Bearbeitung ..... Jay Mahavier
Media Lab-Komprimierung ..... Jeni Day
Video On-Line und Henry FX ..... 525 Post

Besetzung (und deutsche Stimmen)

Casey ..... Steven Petrarca (Till Demtröder)
Maniac ..... Tom Wilson (Jan Odle)
CAG Drake ..... Lauren Sinclair (Katja Brügger)
Maestro ..... Neill Barry (Rainer Schmidt)
Hawk ..... Chris Mulkey (Reent Reins)
Stiletto ..... Heather Stephens (Traude Sperber)
Zero ..... Adam Lazarre-White (Thomas Stein)
Finley ..... Mindy Hester (Claudia Schermutzki)
Wilford ..... Peter Jason (Hans Sievers)
Dallas ..... Joel Stoffer (Oliver Böttcher)
Anderson ..... Seth Walther (Thomas Lang)
Spyder ..... Brad Greenquist (Eberhardt Haar)
Dekker ..... Jeremy Roberts (Hartmut Rüting)
Rachel .... Ginger Lynn Allen (Sabine Falkenberg)
Blair ..... Mark Hamill (Frank Röth)
...und Smudo als Mustang

Marketing und PR

Produktmarketing-Manager ..... Chris Plummer
Produktmanager ..... Patrick Bradshaw
Leiter der Öffentlichkeitsarbeit ..... David Swofford
Assistentin Öffentlichkeitsarbeit ..... Teresa Potts
Web-Team ..... Martin De La Rosa, David Kozlowski, Vanessa Stenpanko

Dokumentation und Layout

Autor der Dokumentation ..... Chris W. McCubbin
Lektorat Dokumentation ..... David Ladyman
Verpackungs-Design und Dokumentations-Layout ..... ORIGIN Creative Services

Wing Commander: Prophecy wurde vollständig in den Shades of Light Studios, Burbank, Kalifornien aufgenommen.

Es wurde von MAVERICK Productions, ORIGIN Systems, Inc., Austin, Texas entwickelt.

MAVERICK Productions möchten den folgenden Personen Dank für ihre Unterstützung aussprechen:

Dave Reeves, Dennis Byers, Robert Tijerina, Peter Jarvis

Die Produzenten danken besonders folgenden Personen:

Don Mattrick, Chris Roberts, Bing Gordon, Rich Hilleman

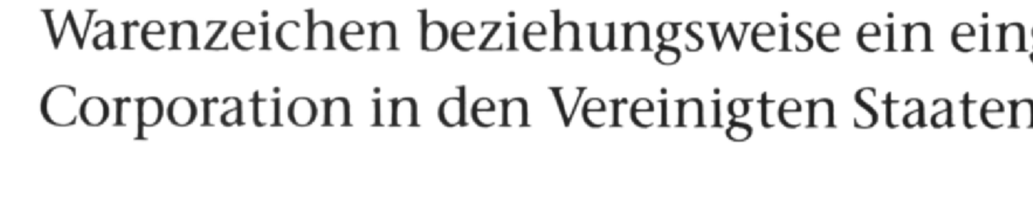
Besonderen Dank an:

Derek Chester und Corey Timmons

Und ganz besonderen Dank an:

Alle unsere Freunde und Familienmitglieder, die während dieses Projekts soviel Geduld mit uns hatten. Wir sind fertig! :)

Im Andenken an Jason Bernard



Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories.

Direct X ist ein Warenzeichen von Microsoft Corporation.

© 1997 ORIGIN Systems, Inc. Wing Commander, Origin, das Origin-Logo und "We create worlds" sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von ORIGIN Systems, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Das 3Dfx-Interactive-Logo ist ein Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. 3Dfx © 1997 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern.

0RG08801329K